



KEBERKESANAN PERISIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEFAHAMAN MURID DI DALAM SUBTOPIK SEJARAH TAHUN 4

IZZAH BINTI SANURI

IJAZAH SARJANA SAINS KOMPUTER
(PENGKOMPUTERAN MULTIMEDIA)

2016



Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi

**KEBERKESANAN PERISIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEFAHAMAN MURID DI DALAM
SUBTOPIK SEJARAH TAHUN 4**

Izzah Binti Sanuri

Ijazah Sarjana Sains Komputer (Pengkomputeran Multimedia)

2016

**KEBERKESANAN PERISIAN MULTIMEDIA INTERAKTF UNTUK
MENINGKATKAN KEFAHAMAN MURID DI DALAM SUBTOPIK SEJARAH
TAHUN 4**

IZZAH BINTI SANURI

**Laporan projek ini dihantar
untuk memenuhi kehendak ijazah dalam Ijazah Sarjana Sains Komputer
(Perkomputeran Multimedia)**

Fakulti Teknologi Maklumat dan Komunikasi

UNIVERSITI TEKNIKAL MALAYSIA MELAKA

2016

PENGAKUAN

Saya mengaku bahawa projek bertajuk “Keberkesanan Perisian Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kefahaman Murid Di Dalam Subtopik Sejarah Tahun 4” adalah hasil kerja saya sendiri kecuali yang diambil dalam rujukan. Projek ini belum pernah diterima oleh mana – mana ijazah dan tidak pernah dihantar sebagai pengesahan oleh ijazah lain.

Tandatangan :

Nama : Izzah Binti Sanuri

Tarikh :

PENGESAHAN

Saya mengaku bahawa saya telah baca laporan projek ini dan pada pandangan saya projek ini adalah memadai dari segi skop dan kualiti untuk tujuan penganugerahan Ijazah Sarjana Sains Komputer (Pengkomputeran Multimedia).

Tandatangan :

Nama Penyelia : Dr Mohd Hafiz Bin Zakaria

Tarikh :

DEDIKASI

Alhamdulillah

Jutaan Terima Kasih buat...

Keluarga yang memberikan sokongan

Bimbingan penyelia dan penyelaras yang jitu

Rakan – rakan seperjuangan yang berkongsi idea

Rakan – rakan sekerja yang berkongsi pengalaman

Sahabat istimewa yang memberi pandangan

Jasamu semua akan dikenang

Selamanya...

ABSTRACT

This project is carried out to see the student's performance level in the subtopic of Parameswara's Journey From Palembang To Malacca in History subject of year 4. Besides, this project is also done to develop an interactive multimedia CD as a learning tool in order to increase the student's performance in the selected subtopic. The respondents are 29 of Year 4 students from a school in Pontian Johor. The instruments used in this project are survey, pre and post test and Interactive Multimedia CD. The result shown that there is an increase of student's performance in history's subtopic, Parameswara's Journey From Palembang To Malacca is $p \text{ value} = 0.002$ which is below 0.05.

ABSTRAK

Projek ini dijalankan untuk mengetahui tahap penguasaan murid dalam subtopik rentetan peristiwa perjalanan Parameswara dari Palembang ke Melaka subjek Sejarah Tahun 4. Selain itu tujuan kajian ini ialah untuk membangunkan perisian multimedia interaktif sebagai bahan bantu belajar, (BBB) dan menilai keberkesanan perisian multimedia interaktif sebagai BBB dalam meningkatkan prestasi murid di dalam subtopik tersebut. Responden kajian terdiri daripada 29 orang murid tahun 4 di salah sebuah sekolah daerah Pontian, Johor. Instrumen kajian ini menggunakan kaji selidik, ujian pra dan pasca serta perisian multimedia interaktif. Laporan kajian menunjukkan terdapat perbezaan sebelum dan selepas penggunaan Perisian Multimedia Interaktif dalam BBB dalam meningkatkan prestasi murid dalam subtopik Sejarah, “Rentetan Parameswara dari Palembang ke Melaka” iaitu nilai p nya ialah 0.002 di mana ianya kurang dari 0.05.

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pemurah lagi Penyayang.

Pertama sekali syukur kepada Allah kerana telah memberikan kesempatan dan kesabaran serta ketabahan kepada saya dalam menghabiskan projek ini.

Di kesempatan ini, saya ingin merakamkan jutaan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tidak terhingga terutamanya kepada penyelia saya, Dr Mohd Hafiz Bin Zakaria kerana telah banyak membimbing saya dalam proses perbincangan projek. Segala tunjuk ajar, perkongsian ilmu dan maklumat yang beliau curahkan amat bermakna bagi saya sebagai panduan dalam melaksanakan projek ini.

Selain itu, tidak lupa juga kepada Penyelaras Program Ijazah Sarjana Sains Komputer iaitu Profesor Madya Dr. Abd Samad bin Hasan Basari serta rakan - rakan seperjuangan yang banyak berkongsi pengalaman dan idea yang sedikit sebanyak menjadi rujukan saya sepanjang menjalankan projek ini.

Akhir sekali, tidak lupa ucapan terima kasih kepada rakan – rakan di dalam bidang pendidikan yang memberikan sokongan dan pandangan dalam projek ini terutama dalam aspek pedagogi selaras dengan dasar baru dalam pendidikan di Malaysia.

ISI KANDUNGAN

MUKA SURAT

PENGAKUAN	
PENGESAHAN	
DEDIKASI	
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PENGHARGAAN	iii
ISI KANDUNGAN	iv
SENARAI JADUAL	vi
SENARAI RAJAH	vii
SENARAI SINGKATAN	viii
 BAB	
1. PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2
1.2.1 Kepentingan Subjek Sejarah Dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR)	2
1.2.2 Penilaian Prestasi Murid Dalam Subjek Sejarah Di Dalam KSSR	3
1.2.3 Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif Di Dalam Pembelajaran	4
1.2.4 Multimedia Interaktif Dalam Pembentukan Minda Kanak - Kanak	4
1.3 Pernyataan Masalah	5
1.4 Objektif Kajian	10
1.5 Persoalan Kajian	10
1.6 Signifikan Kajian	11
1.7 Skop Kajian	11
1.8 Jangkauan Awal	11
1.9 Rumusan Kajian	12
 2. SOROTAN LITERATUR	 13
2.1 Definisi Multimedia Interaktif	13
2.2 Subjek Sejarah Di Dalam Pembelajaran	14
2.3 Multimedia Dalam Pendidikan	15
2.4 Peranan Multimedia Dengan Perkembangan Kanak – Kanak	17
 3. METHODOLOGI KAJIAN	 19
3.1 Rekabentuk Kajian	19
3.2 Populasi dan Tempat	19
3.3 Sampel	20
3.3.1 Saiz Sampel	20
3.3.2 Prosedur Persampelan	20
3.3.3 Kriteria Sampel	20

3.4	Pengumpulan Data	21
3.4.1	Instrumen Kajian 21	
3.4.1.1	Latar Belakang Responden	21
3.4.1.2	Pentaksiran Akhir Tahun, (PAT)	21
3.4.1.3	Perisian Multimedia Interaktif	24
3.4.2	Proses Pengumpulan Data	26
3.5	Etika	27
3.6	Analisis Data	27
3.6.1	Statistik Deskripsi	27
3.6.2	Pembersihan Data	28
3.6.3	Statistik Inferensi	28
4.	KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN	30
4.1	Dapatan Kajian	30
4.1.1	Keputusan Data Murid	30
4.1.2	Perisian Multimedia Interaktif Sebagai BBB	36
4.1.2.1	Biodata Responden	36
4.1.2.2	Pengalaman Responden	36
4.1.2.3	Kandungan Perisian Multimedia Interaktif	37
4.2	Perbincangan	38
5.	KESIMPULAN	40
	RUJUKAN	41

SENARAI JADUAL

JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
1.1	Subjek Sejarah Tahun 4	5
3.1	Pentaksiran Akhir Tahun Subjek Sejarah Tahun 4	21
3.2	Pembahagian Tajuk dan Unit Dalam PAT	22
4.1	Markah Ujian Pra dan Pasca	28
4.2	Dapatan Hasil Ujian Pra dan Pasca	31

SENARAI RAJAH

JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
1.1	Tafsiran Umum Tahap/Band	6
1.2	Tafsiran Mata Pelajaran Sejarah	4
1.3	Penguasaan Tahap/Band 1 Bagi Semua Tajuk Sejarah Tahun 4	7
1.4	Carta yang Dibekalkan Di Sekolah	8
1.5	Contoh Perisian Nota yang Dibekalkan Di Sekolah	9
3.1	Bahagian Set Induksi Perisian Multimedia Interaktif	23
3.2	Bahagian Pertengahan Menyusun Nama	24
3.3	Bahagian Pertengahan Isi Kandungan	24
3.4	Perisian Multimedia Interaktif yang Dihasilkan	25
4.1	Perbezaan Markah Ujian Pra dan Ujian Pasca	30
4.2	Bilangan Murid Kuasai Tajuk Parameswara Sebagai Pengasas Kerajaan Melayu Melaka Sebelum Penggunaan Perisian Multimedia Interaktif	32
4.3	Bilangan Murid Kuasai Tajuk Parameswara Sebagai Pengasas Kerajaan Melayu Melaka Selepas Penggunaan Perisian Multimedia Interaktif	32
4.4	Pencapaian Murid Mengikut Tahap/Band Bagi Subjek Sejarah	33
4.5	Dapatan Soal Selidik	35

SENARAI SINGKATAN

APDM	-	Aplikasi Pengkalan Data Murid
BBB	-	Bahan Bantu Belajar
DSKP	-	Dokumen Standard Kurikulum dan Prestasi
FPK	-	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
JERI	-	Jasmani, Emosi, Rohani, Intelek
KBSR	-	Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah
KPM		Kementerian Pelajaran Malaysia
KPS	-	Kemahiran Pemikiran Sejarah
KSSR	-	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PAT	-	Pentaksiran Akhir Tahun
PBS	-	Pentaksiran Berasaskan Sekolah
PdP	-	Pengajaran dan Pembelajaran
PPT	-	Pentaksiran Pertengahan Tahun
PROBIM	-	Program Bimbingan Membaca dan Menulis
PROTIM	-	Program Pemulihan 3M
SKRT	-	Sekolah Kebangsaan Rimba Terjun
SPM	-	Sijil Pelajaran Malaysia
SPPK	-	Sistem Pentaksiran Kebangsaan

BAB 1

PENGENALAN

- **Pendahuluan**

Bagi memantapkan sistem pendidikan secara global selaras dengan pendidikan Alaf ke 21, Kementerian Pelajaran Malaysia, (KPM) telah memperbaharui sistem pendidikan di negara ini dengan mempelbagaikan dasar dalam pendidikan. Hal ini kerana transformasi sangat penting bagi dunia pendidikan pada waktu kini yang harus disedari oleh para pendidik yang merupakan elemen penting dalam menjayakan dasar kementerian.

Dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan, (FPK) telah digariskan bahawa pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani. Usaha ini adalah untuk melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berakhlak mulia, bertanggungjawab, berketrampilan dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara (Akta Pendidikan, 1996).

Bagi mencapai misi KPM iaitu membangunkan sistem pendidikan berkualiti yang bertaraf dunia bagi memperkembangkan potensi individu sepenuhnya dan memenuhi aspirasi negara Malaysia, maka empat komponen berikut telah dijadikan teras kepada pembangunan pendidikan negara, iaitu meningkatkan akses dalam pendidikan, meningkatkan ekuiti dalam

pendidikan, meningkatkan kualiti pendidikan dan meningkatkan kecekapan dan keberkesanan pengurusan pendidikan (Siraj & Ibrahim 2012).

- **Latar Belakang Kajian**

- **Kepentingan Subjek Sejarah Dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR)**

Surat pekeliling mengenai pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah, (KSSR) telah dikeluarkan dan dilaksanakan di semua sekolah rendah di Malaysia pada tahun 2011. KSSR ini dilaksanakan bagi menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah, (KBSR). Pelaksanaan KSSR ini dijalankan secara berperingkat dengan melibatkan semua murid Tahun 1 di semua sekolah rendah (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010).

Pada tahun 2014, KPM memasukkan subjek Sejarah bagi murid Tahap 2 Tahun 4 2014 menggantikan subjek Kajian Tempatan dan Pendidikan Sivik sekaligus menjadikannya sebagai subjek teras KSSR. Matlamat subjek Sejarah dimasukkan ke dalam KSSR adalah untuk membina ilmu pengetahuan dan asas Kemahiran Pemikiran Sejarah, (KPS) murid serta menerapkan semangat patriotik dengan menyampaikan isu masa lalu yang mempengaruhi masa kini.

KPM berharap agar subjek Sejarah ini dapat melahirkan murid yang mampu mengaitkan tokoh - tokoh terkenal tanah air di dalam beberapa peristiwa yang menjadikan Malaysia pada masa kini serta menanamkan rasa cinta akan negara dan bangga menjadi rakyat Malaysia (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014). Selain itu juga, tujuan subjek Sejarah ini diperkenalkan ialah untuk menyemai kefahaman murid

terhadap subjek Sejarah di peringkat awal agar murid memperoleh dan menguasai pengetahuan serta kemahiran sejarah (BPK, 2013). Petikan akhbar pada 24 Oktober 2010 menyatakan subjek Sejarah telah dimartabatkan dengan menjadikan ia sebagai subjek wajib lulus Sijil Pelajaran Malaysia, SPM 2013 dan subjek teras di dalam KSSR (Utusan, 2010).

- **Penilaian Prestasi Murid Dalam Subjek Sejarah di Dalam KSSR**

KPM telah memperkenalkan Pentaksiran Berasaskan Sekolah, (PBS) selari dengan transformasi Sistem Pentaksiran Kebangsaan, (SPPK). PBS bersifat holistik iaitu menilai semua aspek yang termaktub di dalam FPK yang menekankan konsep jasmani, emosi, rohani dan intelektual (JERI). Pelaksanaan PBS ini mulai kohort 1 tahun 2011 selaras dengan pelaksanaan KSSR. (Peperiksaan 2014). Bagi menilai prestasi dalam subjek Sejarah, murid diuji melalui beberapa cara iaitu melalui pemerhatian, kerja kursus, kajian kes, buku skrap dan folio, demonstrasi, simulasi kuiz dan ujian bertulis. Kementerian Pelajaran telah menyediakan satu panduan untuk warga guru menilai prestasi pelajar di dalam pembelajaran yang dikenali sebagai Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS).

Secara asasnya, PBS mengandungi enam tahap di mana tahap 1 menunjukkan pelajar hanya tahu dan boleh memberi respons akan perkara asas sahaja dan tahap 6 menunjukkan pelajar mampu mengaplikasi semua ilmu dan kemahiran yang diberikan secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif. Bagi subjek Sejarah, tahap 1 menandakan pelajar hanya memahami perkara asas tentang subjek Sejarah yang dipelajari manakala tahap 6 menandakan pelajar mampu menjana idea berdasarkan ilmu sejarah yang diberikan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

- **Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif di Dalam Pembelajaran**

Kemajuan teknologi turut memberi kesan yang besar kepada bidang pendidikan di Malaysia. Pemikiran para pelajar akan menjadi tidak terbuka dan kurang abstrak sekiranya pengajaran dan pembelajaran, PdP dilaksanakan hanya semata-mata mengikut buku teks (Nor Fadila & Chiew, 2010). Oleh itu, multimedia interaktif dikatakan merupakan media pendidikan yang sangat berkesan untuk digunapakai sebagai bahan bantu belajar, BBB jika dibandingkan dengan media pendidikan yang lain seperti carta dan papan putih kerana ia mengandungi lima aspek iaitu teks, grafik, audio, video dan animasi (Zakiah Bin Osman 2004). Multimedia interaktif menghasilkan persekitaran yang baharu serta efektif untuk pembelajaran di mana ianya kaya dengan maklumat bahasa kerana menggabungkan kesemua aspek (Jamian et al. 2012).

- **Multimedia Interaktif dalam Pembentukan Minda Kanak-kanak**

Menurut Konstelnik, Soderman dan Wiren (1993), peringkat kanak-kanak merupakan tempoh terbaik untuk perkembangan mereka di mana terdapat banyak perubahan peting yang berlaku. Perubahan yang dimaksudkan ialah interaksi antara

dalam dan minda mereka serta pengalaman mereka dengan persekitaran fizikal dan sosial (Siti Zuraida Maaruf et al. 2013).

Dalam buku yang ditulis oleh Choong (2009), proses pembelajaran murid, penggunaan pelbagai strategi adalah digalakkan supaya murid dapat menyerap ilmu dengan sebaik mungkin. Antara jenis strategi adalah pemusatan guru, pemusatan murid, berasaskan bahan dan berasaskan tugas. Di mana strategi berasaskan bahan adalah salah satu variasi media dan bahan yang boleh digunakan semasa proses PdP murid. Ini adalah termasuk bahan audio – visual, buku, bahan bercetak dan sebagainya.

Bahan seperti media audio adalah seperti menggunakan bunyi untuk menyampaikan maklumat contohnya rekod fonografi, pita audio, CD, DVD dan sebagainya. Manakala bahan multimedia pula adalah gabungan video dan audio seperti kit multimedia, modul, pusat pembelajaran, video interaktif dan sebagainya.

- **Pernyataan Masalah**

Menurut sumber Buku Teks Sejarah yang dikeluarkan oleh KPM tahun 2013, Pembahagian Subjek Sejarah Tahun 4 secara dasarnya terbahagi kepada dua iaitu terdapat lima tajuk utama yang mengandungi sebelas unit dan boleh dirujuk pada Jadual 1.1.

Jadual 1.1 : Subjek Sejarah Tahun 4

Subjek : Sejarah Tahun 4
Tema : Sejarah Awal Negara

Tajuk :	Unit :
1: Mari Belajar Sejarah	1: Sejarah dan Kita
	2: Keluarga Harmoni
	3: Sekolah Kebanggaan Saya
	4: Tempat Tinggal Saya
2: Zaman Air Batu	5: Zaman Air Batu
3: Zaman Prasejarah	6: Zaman Prasejarah
4: Kerajaan Melayu Awal	7: Kerajaan Melayu Awal
5: Tokoh – tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka	8: Tokoh Terbilang
	9: Parameswara Pengasas Melaka
	10: Tun Perak Bendahara Terbilang
	11: Hang Tuah Laksamana Melaka.

Selari dengan dasar KSSR, KPM telah melaksanakan PBS bagi menilai pencapaian murid mengikut tahap iaitu Tahap 1 hingga Tahap 6. Tafsiran mengenai tahap atau band dan huraian secara umum dan di dalam mata pelajaran Sejarah seperti yang didraf oleh KPM di dalam panduan pengajaran guru iaitu Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran, (DSKP) boleh dilihat pada Rajah 1.1 dan Rajah 1.2.

TAFSIRAN UMUM

BAND	TAFSIRAN
1	Murid tahu perkara asas, atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas.
2	Murid menunjukkan kefahaman untuk menukar bentuk komunikasi atau menterjemah serta menjelaskan apa yang telah dipelajari.
3	Murid boleh menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi.
4	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab, iaitu mengikut prosedur atau secara sistematik.
5	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu, dengan mengikut prosedur atau secara sistematik, serta kekal dan bersikap positif.
6	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baru secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif serta boleh diukur.

28

Rajah 1.1 : Tafsiran Umum Tahap/Band

TAFSIRAN MATA PELAJARAN SEJARAH

TAHAP PENGUSAHAAN	TAFSIRAN
1	Mengetahui perkara asas berdasarkan ilmu sejarah dan nilai yang dipelajari.
2	Memahami perkara asas berdasarkan ilmu sejarah dan nilai yang dipelajari.
3	Menelaskan perkara asas berdasarkan ilmu sejarah dan nilai yang dipelajari.
4	Menguasai pengetahuan dan kemahiran secara terusun berdasarkan ilmu sejarah dan nilai yang dipelajari.
5	Membuat penilaian berdasarkan ilmu sejarah dan nilai yang dipelajari.
6	Melahirkan idea berdasarkan ilmu sejarah dan nilai yang dipelajari.

29

Rajah 1.2 : Tafsiran Mata pelajaran Sejarah

Oleh itu pentaksiran yang dijalankan adalah secara sumatif iaitu Pentaksiran Pertengahan Tahun, (PPT) dan Pentaksiran Akhir Tahun, (PAT). Berdasarkan hasil dapatan daripada kedua – dua penilaian sumatif tersebut didapati bahawa kebanyakan murid hanya menguasai Tahap 1

bagi unit 9 iaitu Parameswara sebagai Pengasas Kerajaan. Di mana ini menunjukkan murid hanya mengetahui Parameswara sebagai pengasas Kesultanan Melayu Melaka.

Rajah 1.3 : Penguasaan Tahap/Band 1 bagi semua tajuk Sejarah Tahun 4

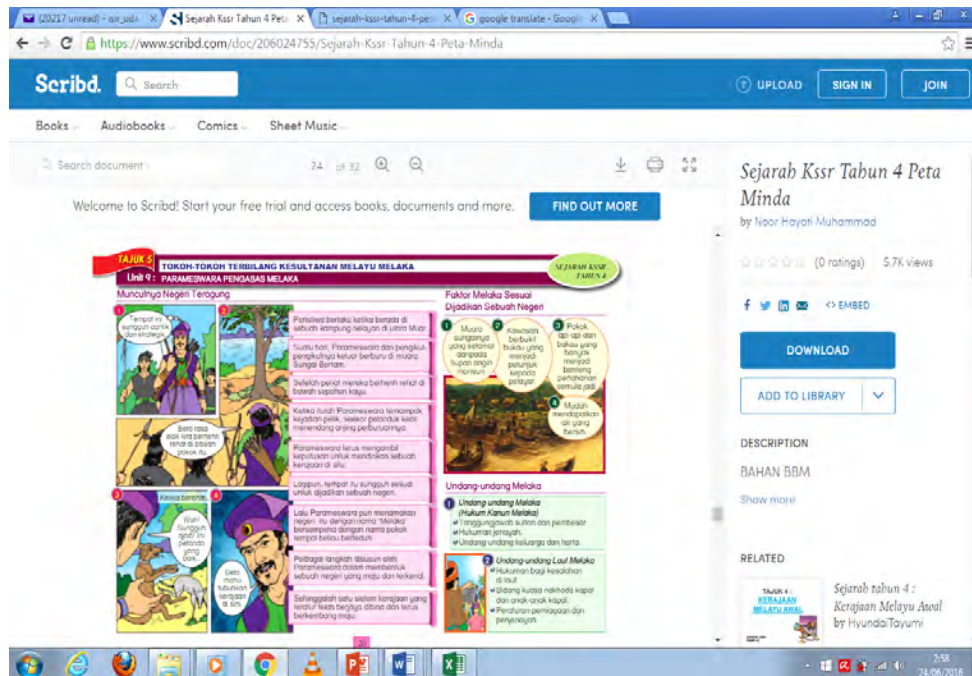
Menurut petikan akhbar 3 Februari 2014, masalah pelajar tidak minat subjek Sejarah bukan lagi perkara baru di dalam kurikulum sekolah. Subjek Sejarah dikatakan membosankan para pelajar ekoran banyak menggunakan teknik hafalan bagi mengingat fakta dan peristiwa sejarah. Selain itu, daya pemikiran analisis yang rendah dan kurang kemahiran dalam merumus dan menghurai fakta juga menjadi faktor mengapa subjek Sejarah dianggap membosankan (Sinar Online, 2014). Pengajaran mengikut buku teks dan kegagalan guru menyemai daya imaginasi pelajar menyebabkan para pelajar kurang daya imaginasi dan di sini, penggunaan multimedia interaktif dianggap berkesan. Oleh itu, satu teknik yang lebih berkesan untuk meningkatkan pemahaman di kalangan pelajar perlu direka.

Selain itu, kurangnya bahan bantu belajar, BBB di sekolah. BBB merupakan sumber yang digunakan oleh guru dalam membantu melancarkan proses pembelajaran murid di sekolah. Di sekolah, kaedah pengajaran berbantuan BBB yang dibekalkan hanya dalam bentuk carta dan perisian. Tetapi tidak menarik berikutan kedua – dua sumber itu hanya merupakan media yang tidak mempunyai unsur audio dan animasi yang menarik serta dipenuhi dengan banyak struktur ayat yang perlu dihafal. Oleh itu, topik berkenaan perlu dibaiki bagi meningkatkan keputusan murid di dalam subjek Sejarah dan menggunakan perisian multimedia interaktif sebagai BBB.

Rajah 1.4 dan Rajah 1.5 merupakan contoh carta dan kandungan perisian yang dibekalkan di sekolah.



Rajah 1.4 : Carta yang dibekalkan di sekolah.



Rajah 1.5 : Contoh perisian nota yang dibekalkan di sekolah.

• **Objektif Kajian**

Objektif kajian ialah :

- Untuk membangunkan Perisian Multimedia Interaktif sebagai bahan bantu belajar, (BBB) yang berkesan dalam meningkatkan prestasi murid.
- Untuk mengetahui tahap penguasaan murid dalam subtopik rentetan peristiwa perjalanan Parameswara dari Palembang ke Melaka subjek Sejarah Tahun 4.